



*** Regulamento Técnico 2017 ***

FUTSAL

- 1. DOS JOGOS:** Os jogos de Futsal serão regidos pelas Regras Oficiais vigentes da Confederação Brasileira de Futsal, observadas as exceções previstas neste Regulamento Técnico.
- 2. DAS CATEGORIAS:** De acordo com o art. 4º do Regulamento Geral, as alunas e os alunos participantes deverão obedecer as seguintes categorias:
 - Sub – 08** para nascidos em 2009 e 2010
 - Sub – 10** para nascidos em 2007 e 2008
 - Sub – 12** para nascidos em 2005 e 2006
 - Sub – 14** para nascidos em 2003 e 2004
 - Sub – 16** para nascidos em 2001 e 2002
 - Sub – 18** para nascidos em 1999 e 2000
- 3. NÚMERO DE ALUNOS/ATLETAS:** Cada Unidade Escolar poderá inscrever quantas equipes quiser, de no mínimo 05 (cinco) e no máximo 12 (doze) alunos/atletas, em qualquer das 6 (seis) categorias acima, sendo proibida a participação de Federados nos anos de 2016 e 2017 de qualquer Federação de Futsal e Futebol de campo. Se a escola não conseguir formar uma equipe feminina, será permitida a inscrição de meninas nas equipes masculinas.
- 4. Nº MÍNIMO DE JOGADORES PARA INICIAR E TERMINAR O JOGO:** Em todas as categorias, para iniciar o jogo, a equipe deverá ter o mínimo de 4 (quatro) jogadores em condição de jogo. E quando ela ficar reduzida a menos de 3 (três), a partida será encerrada e ela será considerada perdedora.
- 5. OBRIGATORIEDADE DE UNIFORME:** Para participar do jogo, a equipe deve se apresentar uniformizada, com camisas numeradas, calções e meias de preferência iguais, sendo também obrigatório o uso de “caneleiras” para todos os jogadores.



6. UNIFORMES IGUAIS OU SEMELHANTES: Caso os uniformes das 2 (duas) equipes sejam iguais ou haja coincidência de cores predominantes, prejudicando a diferenciação entre os times, o uso do segundo uniforme ou de coletes diferenciadores caberá à equipe que estiver à direita da tabela.

7. USO DE ANÉIS, BRINCOS, PIERCINGS E OUTROS ADEREÇOS: Por questão de segurança, é proibido a todos os jogadores participar do jogo usando anéis, brincos, piercings, relógios e outros adereços pessoais. Caso o jogador se recuse a cumprir esta determinação, o árbitro ordenará sua expulsão da partida.

8. BOLAS OFICIAIS: Em todos os jogos de Futsal deste Torneio serão utilizadas as bolas especificadas abaixo para cada categoria:

- para a categoria **Sub-08** = bola MAX **50**,
- para a categoria **Sub-10** = bola MAX **100**,
- para as categorias **Sub-12** e **Sub-14** = bola MAX **200**,
- para as categorias **Sub-16** e **Sub-18** = bola MAX **500**.

É de responsabilidade de cada equipe levar a sua bola para o jogo, obedecendo as especificações acima determinadas.

9. DURAÇÃO DAS PARTIDAS: Os jogos de Futsal deste Torneio terão a seguinte duração, atendendo as necessidades de cada categoria:

- **Sub-08:** em 3 (três) tempos de 8 (oito) minutos, com cronômetro livre, sendo cronometrado o último minuto do terceiro tempo. Após o término do jogo será disponibilizado um tempo de 5 (cinco) minutos para a recreação dos alunos que não participaram da partida.
- **Sub-10** e **Sub-12:** em 3 (três) tempos de 10 (dez) minutos, com cronômetro livre, sendo cronometrado o último minuto do terceiro tempo;
- **Sub-14, Sub-16** e **Sub-18:** em 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos, com cronômetro livre, sendo cronometrado o último minuto do segundo tempo.

10. PEDIDOS DE TEMPO PARA INSTRUÇÃO: Durante a partida, os técnicos terão o direito de solicitar tempos (não cumulativos) com duração de 1 (um) minuto, atendendo o disposto a seguir:

- **Todas as Categorias = 1 (um) por período.**



- 11. TIROS DE SAÍDA:** Em todas as categorias, o tiro de saída será alternado entre as equipes em cada início de período de jogo. Nas categorias Sub-08 e Sub-10, o gol só será validado após ter ocorrido obrigatoriamente 3 (três) toques na bola por jogadores da mesma equipe.
- 12. ARREMESSO DE META:** Nas categorias Sub-08 e Sub-10, quando for executado o arremesso de meta, os jogadores da equipe adversária deverão obrigatoriamente estar colocados atrás da marca do tiro de 10 metros, se isso não ocorrer o arremesso deve ser repetido.
- 13. TIROS LATERAIS:** Nas categorias Sub-08 e Sub-10, o gol só será validado após ter ocorrido obrigatoriamente 3 (três) toques na bola por jogadores da mesma equipe.
- 14. TROCAS OBRIGATÓRIAS:** Nas categorias Sub-08, Sub-10 e Sub-12, na passagem do primeiro para o segundo tempo, os técnicos deverão substituir obrigatoriamente 1 (um) jogador, podendo permanecer na quadra até 4 jogadores que jogaram o 1º tempo. Se, por falta de alunos, a equipe não fizer essas trocas, será declarada perdedora por W.O.
- 15. CASOS DE W.O.:** A equipe que não comparecer ou não tiver o nº mínimo de jogadores para começar a partida ou para terminá-la, será declarada perdedora por ausência (W.O.) e o placar será de 3 X 0 para o adversário. Se ambas as equipes não comparecerem, será considerado W.O duplo, com ambas perdedoras por 3 X 0.
- 16. ARBITRAGEM:** Os jogos de Futsal serão dirigidos por uma equipe composta por 2 (dois) árbitros e 1 (um) mesário, que deverão aplicar as Regras Oficiais e obedecer as normas dos Regulamentos dos Jogos Escolares Paulista (**JEP**), sendo suas decisões dentro da quadra irrecorríveis.
- 17. PRÉ-SÚMULA:** As equipes deverão entregar à Arbitragem a “pré-súmula” preenchida e os documentos 30 minutos antes do horário de início do jogo.



18. CONTAGEM DE PONTOS PARA CLASSIFICAÇÃO: As equipes disputantes serão classificadas em seus grupos de acordo com os pontos ganhos estabelecidos abaixo:

- *Vitória = 3 (três) pontos*
- *Empate = 2 (dois) pontos*
- *Derrota = 1 (um) ponto*
- *W. O. = - 1 (um) ponto negativo e placar de 3 X 0 contra si*

19. DESEMPATE NA CLASSIFICAÇÃO: Caso haja empate na classificação por pontos ganhos, o desempate se dará conforme os seguintes critérios:

- Confronto direto (se for entre duas equipes)
- Maior número de vitórias
- Maior saldo de gols
- Maior número de gols a favor
- Menor número de cartões vermelhos
- Menor número de cartões amarelos
- Menor número de W.O.
- Sorteio público

20. DESEMPATE DE UM JOGO ELIMINATÓRIO: Se uma partida eliminatória terminar empatada, o desempate se fará através da cobrança de uma série de 3 (três) penalidades máximas. Se ainda continuar empatada, se farão tantas cobranças alternadas até que uma das equipes vença.

21. PENALIDADES TÉCNICAS: Todos os participantes estarão sujeitos a penalidades, conforme determinado a seguir:

- **Cartão vermelho – expulsão:** suspensão automática no jogo seguinte. Dependendo da gravidade da expulsão poderá ser suspenso por mais jogos. Se essa expulsão for por agressão o infrator será sumariamente eliminado do Torneio
- **Cartão amarelo – advertência:** ao receber o 2º (segundo), cumprirá suspensão automática no jogo seguinte. Se em um jogo, o jogador que já tem 1 cartão amarelo (recebido em jogos anteriores) for advertido com o amarelo e depois com o vermelho (expulsão), ele terá que cumprir suspensão nos 2 jogos seguintes. (uma pelo 2º amarelo e outra pelo vermelho).
- **Atenção!** Os cartões não serão zerados em nenhuma fase deste Torneio.

22. SISTEMA DE DISPUTA: Será discutido no congresso técnico.